

Précisions concernant les défis proposés :

Les défis sont regroupés en 5 niveaux de difficulté et à réaliser dans l'ordre proposé.

Détail des niveaux (à lire en regardant les vidéos correspondantes déposées dans vos casiers numériques) :

Niveau 1 :

- Défi 1 : charger puis placer une image en un point précis
- Défi 2 : intervertir deux images par un clic de souris
- Défi 3 : changer le curseur de la souris lorsqu'il passe dans l'image

Niveau 2 :

Il s'agit maintenant de travailler avec une série de cartes → l'occasion de **réutiliser les listes**.

Dans un premier temps on travaillera sur « une couleur » du jeu de cartes (par exemple les cartes de pique)

- Défi 4 : à chaque clic de souris on change de carte. Les cartes apparaissent dans l'ordre : 7, 8, 9, ..., Roi, As
- Défi 5 : à chaque clic de souris on change de carte. mais les cartes apparaissent dans un ordre aléatoire (différent à chaque fois que l'on relance le programme)

Dans les défis qui suivent, on utilise des boutons. Il faut alors penser à tester le comportement du programme notamment lorsque l'on a un utilisateur qui clique sur les boutons dans n'importe quel ordre et à un moment quelconque du déroulé du programme... Un des soucis de la programmation événementielle : puisqu'on n'impose pas le déroulé du programme à l'utilisateur, c'est à nous de prévoir toute ses fantaisies (et même quand on pense avoir 'épluché' tous les cas, l'utilisateur lambda est encore capable de bien des prouesses !!!)

Niveau 3 :

On vient ajouter des boutons dans l'interface. On reprend le principe des défis 4 et 5 pour faire apparaître soit un jeu de cartes trié (il l'est par défaut au démarrage du programme) soit un jeu mélangé aléatoirement. On réinvestit ce qui a été fait au défi 3 (le curseur change d'aspect quand la souris entre dans la zone d'un bouton)

Niveau 4 :

L'objectif est d'arriver au jeu de bataille lors du défi 8.

Au défi 7 on a trois boutons : l'un pour mélanger les cartes, l'autre pour les distribuer en deux paquets (le paquet se sépare en deux et un nouveau bouton apparaît : il permettra de « retourner » les cartes du « dessus »)

Niveau 5 :

On finalise le jeu de bataille entre les deux joueurs : la carte la plus élevée fait remporter 1 point au joueur qui la possède. En cas d'égalité, 0 à chacun et on passe aux cartes suivantes. Le score est affiché. Le fond du score change selon que l'on mène ou pas.